

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN *ONLINE* BERBASIS *MOBILE BROWSER* PADA RESTORAN TIGA SAUDARA

Debbie Defrina¹, Dewi Putrie Lestari²

¹*Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma*

²*Pusat Studi Komputasi Matematika, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat*

¹ddefrina@gmail.com

²dewi_putrie@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam suatu restoran adalah proses pemesanan (order). Proses pemesanan yang banyak digunakan oleh restoran adalah sistem order secara manual. Restoran Tiga Saudara yang berlokasi di Kota Sawahlunto masih menggunakan cara pengerjaan manual dalam pelayanannya, sehingga restoran ini menggunakan sistem order secara manual untuk proses pemesanan makanan dan minuman. Sistem order secara manual pada Restoran Tiga Saudara menimbulkan beberapa masalah. Masalah yang sering terjadi adalah ketika pembeli sudah memutuskan menu makanan dan minuman yang ingin dipesan, pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang telah ditulis. Masalah lainnya yaitu terjadi double order atau redudansi dan ketidakurutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota order yang sering terjadi disaat ramai pelanggan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara online melalui Mobile Browser pada Restoran Tiga Saudara. Aplikasi ini membutuhkan sebuah jaringan WLAN (Wireless Local Area Network), sehingga smartphone harus terhubung dengan wifi yang disediakan. Setelah smartphone terkoneksi selanjutnya membuka browser untuk masuk ke halaman aplikasi. Pembuatan aplikasi Mobile Browser ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mampu memberikan pelayanan yang cukup mudah dalam melakukan pemesanan makanan. Selain itu, dalam aplikasi ini konsumen bisa langsung mengetahui total pembayaran yang ada pada menu tagihan.

Kata Kunci: Aplikasi Pemesanan Makanan, Mobile Browser, MySQL, PHP, Restoran Tiga Saudara.

APPLICATION OF ORDERING FOOD AND BEVERAGES ONLINE BASED ON MOBILE BROWSER ON TIGA SAUDARA RESTAURANT

Abstract

One of the things that can support quality of service in a restaurant is the ordering process (order). The ordering process is widely used by the restaurant is a system of order manually. Tiga Saudara Restaurant located in Sawahlunto still

using manual workmanship in the ministry, so that this restaurant using the system order manually for the process of ordering food and beverages. System order manually at the Tiga Saudara Restaurant cause some problems. The most commom problem is when the konsumen has decided the menu of food and drinks to be ordered, the konsumen had to wait a long time for the arrival of the waitress taking orders or retrieve a list of orders that have been written. Another problem arise is double order or redundancies and and customer order disruption due to the accumulation of order notes that often occur when customers crowded. Therefore, in this paper made an application of reservation food and drink online based on Mobile Browser on Tiga Saudara Restaurant. This application requires a WLAN network (Wireless Local Area Network), so a smartphone should connect with wifi provided. After the smartphone connected then open the browser to enter the application page. Making these applications using the PHP programming language and MySQL database. Based on the results of the implementation and testing can be concluded that this application is able to provide a quite easy service in ordering food. Moreover, in this application customers can immediately know the total payment on the menu bills.

Keywords: *Aplication of Ordering Food, Mobile Browser, MySQL, PHP, Tiga Saudara Restaurant.*

PENDAHULUAN

Rumah makan (restoran) adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu, serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya [1]. Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah restoran dituntut untuk dapat memberikan kualitas pelayanan yang baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam sebuah restoran adalah proses pemesanan (*order*).

Proses pemesanan yang sudah sangat umum dilakukan dan banyak digunakan oleh restoran adalah sistem *order* secara manual. Pada sistem ini, setiap pelayan harus menghampiri meja pengunjung untuk menyerahkan menu, kemudian pelayan tersebut mencatat menu makanan dan minuman yang dipesan oleh pengunjung dan menyerahkan catatan tersebut ke dapur. Proses pemesanan ini juga dapat

dilakukan secara langsung oleh pelayan dengan memberikan menu makanan dan membiarkan pembeli untuk menulis pesannya di kertas. Sebuah restoran yang menggunakan sistem *order* secara manual akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga kerja. Sistem ini tentu saja masih efisien pada restoran yang kecil dengan pengunjung yang sedikit. Akan tetapi, sistem *order* manual akan sangat tidak efisien pada restoran yang besar dengan pengunjung yang banyak.

Sistem *order* secara manual pada suatu restoran dapat menimbulkan beberapa masalah. Masalah yang sering dihadapi adalah ketika pembeli sudah memutuskan menu makanan dan minuman yang ingin dipesan, pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang telah ditulis. Hal ini dikarenakan keterbatasan pelayan atau pada saat itu pelayan juga sedang melayani pembeli lainnya. Keterlambatan pencatatan pesanan tentu

dapat menyebabkan keterlambatan penyediaan menu makanan dan minuman yang telah dipesan, sehingga pengunjung harus menunggu lama.

Pada saat situasi dimana keadaan restoran ramai, para pelayan dituntut bekerja dengan cepat melayani pemesanan pelanggan dan mengantarkan pesanan. Hal ini terkadang membuat pelayan hilang konsentrasi sehingga dengan sistem *order* secara manual dapat menimbulkan kesalahan, seperti salah mengantarkan pesanan makanan ke meja pelanggan akibat tertukarnya menu pesanan. Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada akhirnya akan mengganggu proses penyajian, sehingga berdampak pada reputasi dari restoran tersebut [2].

Masalah lain dari penggunaan alat tulis dalam sistem pemesanan makanan dan minuman, yaitu terjadi *double order* atau redudansi dan ketidakurutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota *order* yang sering terjadi disaat ramai pelanggan [3]. Hasil pencatatan daftar pesanan pembeli yang berbentuk kertas juga sangat merepotkan pelayan dalam merekap data pesanan yang nantinya dipindahkan lagi dalam bentuk laporan pemesanan. Hal ini tentu kurang efektif dan efisien baik dilihat dari segi biaya, waktu dan tenaga.

Kemajuan teknologi pada era globalisasi telah membuat telepon genggam pintar (*smartphone*) menjadi salah satu trend teknologi yang berkembang sangat cepat. Pesatnya perkembangan *smarthphone* saat ini menjadikan teknologi berbasis *mobile* dinilai sangat efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pada sistem *mobile* tidak memerlukan media kabel. Penggunaan media tanpa kabel atau yang biasanya menggunakan jaringan internet ini merupakan salah satu layanan yang bersifat *client server* [3]. Implementasi *client server* pada *mobile* untuk pertukaran data inilah yang dapat memberikan solusi dalam kebutuhan

pelayanan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media *client server* pada *smartphone* dapat memudahkan proses pemesanan makanan dan minuman untuk bisnis restoran.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi Sasongko menghasilkan suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *client server* dengan menggunakan PHP dan MySQL. Aplikasi ini memiliki kekurangan yaitu harus memasukkan kode makanan yang dipesan sehingga memakan waktu bagi konsumen dalam melakukan pemesanan makanan [4]. Penelitian yang dilakukan Ade Hendini menghasilkan aplikasi pemesanan berbasis *mobile browser* dimana pelayan dapat langsung melayani permintaan dari meja lain setelah melayani suatu meja, karena pelayan tidak perlu menuju ke dapur untuk memberitahu menu yang dipesan [3]. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Putra Nugraha dkk telah menghasilkan suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan “Lek Nonong” berbasis *mobile* dengan menggunakan PHP dan MySQL. Aplikasi ini memiliki kekurangan yaitu tidak menampilkan denah untuk memudahkan pengguna kasir dalam menampilkan tagihan pembayaran [5].

Pada penelitian ini dibuat suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman *online* berbasis *Mobile Browser* menggunakan PHP Dan MySQL pada Restoran Tiga Saudara. Aplikasi untuk restoran ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan proses kerja dilingkungan Restoran Tiga Saudara, khususnya dalam proses pemesanan menu dan laporan transaksi. Selain itu, dengan adanya aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *Mobile Browser* ini dapat menjadi solusi terbaik untuk menggantikan proses pemesanan yang menggunakan alat tulis atau sistem *order* manual, sehingga pengerjaan manual

yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan aplikasi ini.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk *database* menggunakan MySQL. Aplikasi ini membutuhkan sebuah jaringan WLAN (*Wireless Local Area Network*). *Smartphone* harus terhubung dengan wifi yang disediakan, setelah terkoneksi selanjutnya membuka *browser* dan masuk ke halaman aplikasi. Pelayanan melalui internet ini dapat memuaskan para netter dikarenakan hanya dengan memasuki *website*, konsumen dapat langsung memilih jenis makanan yang disukainya tanpa harus terganggu aktivitasnya dan beberapa saat kemudian makanan yang dipesan sudah datang dan siap dimakan [6].

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dalam penelitian ini menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang terdiri dari beberapa tahap yaitu [7]:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman melalui *mobile browser* mempelajari bahasa pemrograman PHP, MySQL, dan hal lain yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

2. Tahap Analisa

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh *user* (admin) dan memikirkan bagaimana membuat sebuah aplikasi yang mudah digunakan tanpa harus menyulitkan *user*.

3. Tahap Perancangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat perancangan basis data, perancangan antarmuka aplikasi, pembuatan diagram UML, dan struktur navigasi.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini menggunakan fasilitas *web browser*, serta bahasa *web programming* PHP dan *sublime text editor* untuk menulis kode program, sedangkan data disimpan dalam *database* menggunakan MySQL.

5. Tahap Uji Coba

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode SDLC dimana pada tahap ini dijelaskan mengenai hasil pengujian aplikasi dengan metode *blackbox testing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pesanan, karena konsumen tidak perlu lagi memanggil dan tergantung kepada seorang pelayan. Aplikasi ini juga bisa langsung merekap data pesanan yang masuk dari konsumen, karena data akan masuk langsung ke dalam *database* komputer *server*. Admin hanya tinggal menunggu pesanan yang masuk sesuai dengan nomor meja konsumen dan selanjutnya data akan dikirim ke bagian dapur. Setelah pesanan selesai dibuat, barulah pelayan mengantarkan makanan yang dipesan oleh konsumen. Gambaran alur kerja dari aplikasi pemesanan makanan dan minuman dalam penulisan tugas akhir ini ditunjukkan oleh Gambar 1.

Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi aplikasi pemesanan makanan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu struktur navigasi admin dan struktur navigasi *user*. Kedua struktur navigasi ini menggunakan struktur navigasi hirarki.

Seorang admin memiliki hak akses penuh ke semua tabel untuk mengelola data pada aplikasi dan memantau *user* selama proses pemesanan, apakah ada pesanan masuk dari setiap meja yang ada dan membuat laporan. Struktur navigasi

admin ditunjukkan oleh Gambar 2 sedangkan struktur navigasi *user* (konsumen) ditunjukkan oleh Gambar 3.

Perancangan Basis Data

Perancangan basis data pada penelitian ini menggunakan RDBMS yang terdiri dari 6 tabel proses. 6 tabel proses tersebut terdiri dari: tabel admin, tabel *user*, tabel *data_user*, tabel pesanan, tabel *data_pesanan*, dan tabel menu. Perancangan basis data dalam penelitian ini ditunjukkan oleh Gambar 4.

Pada Gambar 4 terdapat tabel *user* yaitu tabel yang akan menampung data meja dan status dari meja apakah sudah digunakan atau belum. Tabel *data_user* merupakan tabel yang berisi data dari *user* yang akan melakukan pemesanan makanan. Tabel admin merupakan tabel yang digunakan untuk melakukan akses pada aplikasi bagian admin. Tabel menu merupakan tabel yang berisi data menu makanan, minuman dan *snack* yang ada pada restoran. Tabel pesanan merupakan tabel yang berisi data sementara dari *user* yang sudah melakukan pemesanan makanan. Tabel *data_pesanan* merupakan tabel yang berisi data pemesanan

makanan yang dilakukan oleh *user*. Data ini nantinya digunakan sebagai acuan dalam melakukan pembuatan laporan penjualan.

Implementasi

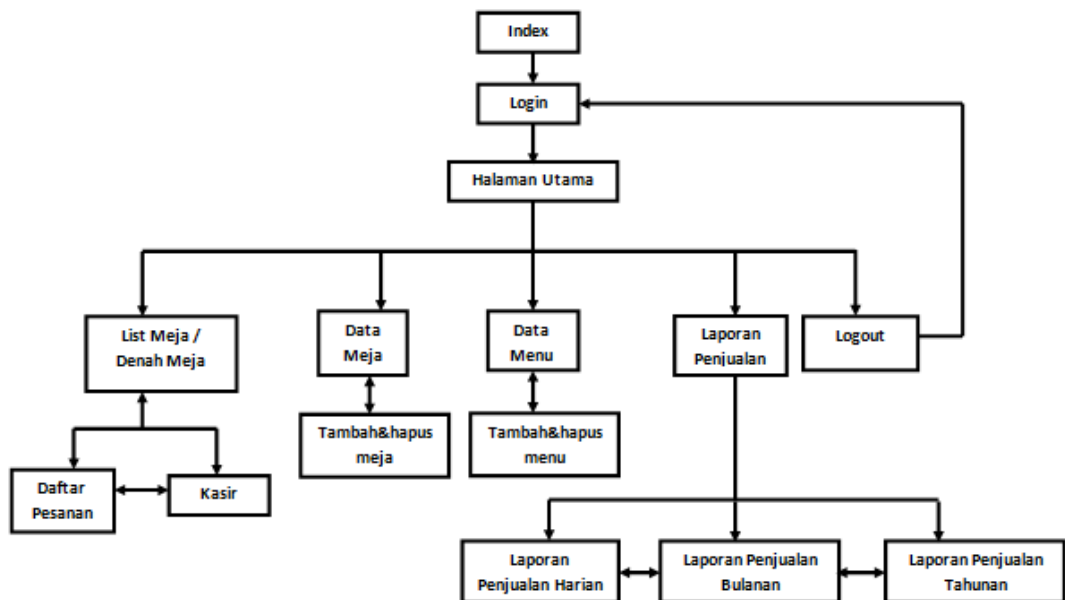
Aplikasi pemesanan makanan ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL untuk penyimpanan *database*. Aplikasi ini berbasis *localhost*, dimana hanya bisa diakses melalui jaringan lokal saja. Untuk bisa masuk ke dalam aplikasi ini dibutuhkan sebuah koneksi yaitu sebuah perangkat *wireless* atau *wifi*. *User* (konsumen) mengkoneksikan jaringan *wifi* yang disediakan, lalu membuka *browser* dan masuk ke alamat *address* aplikasi.

Aplikasi ini memiliki seorang *admin* yang berada pada komputer kasir. komputer ini berfungsi juga sebagai *server* untuk menyimpan data-data dari aplikasi. Berikut adalah spesifikasi *server* dan perangkat lunak dalam membuat aplikasi pemesanan makanan:

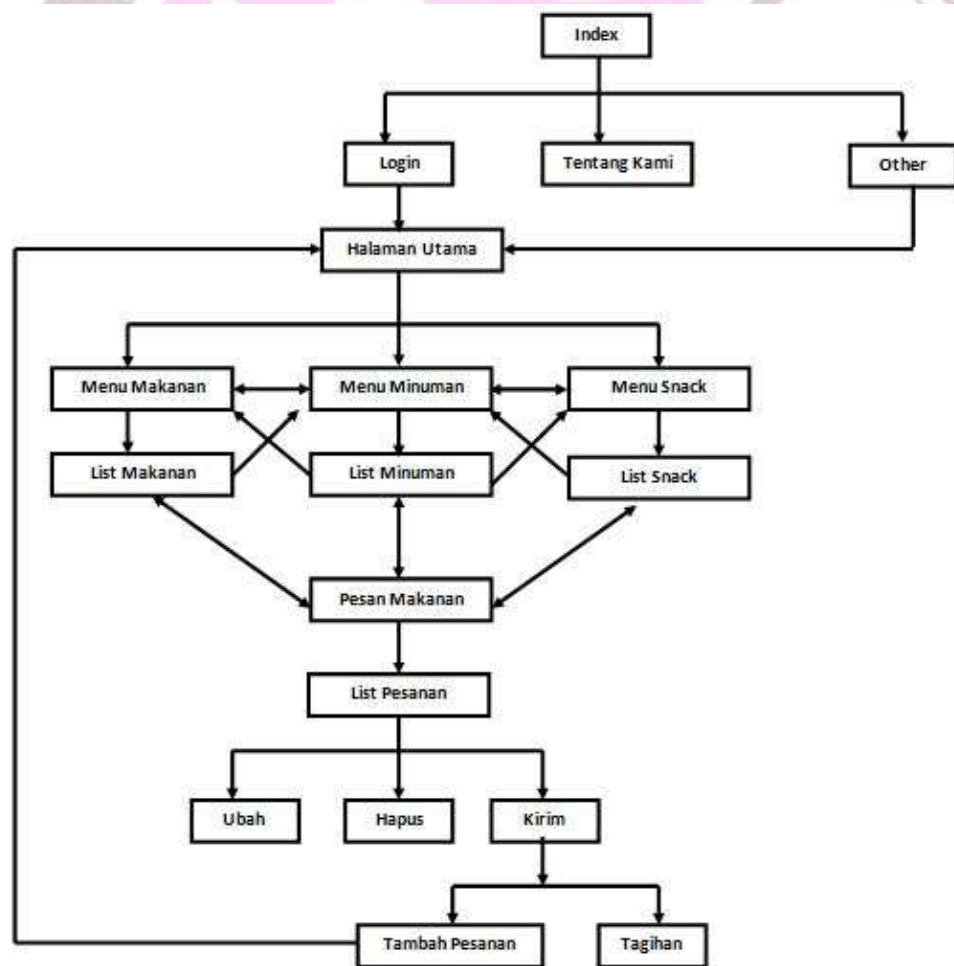
- *Webserver* apache versi 2.5.
- PHP 5 dan *database* MySQL.
- *Text editor* Sublime Text 3.



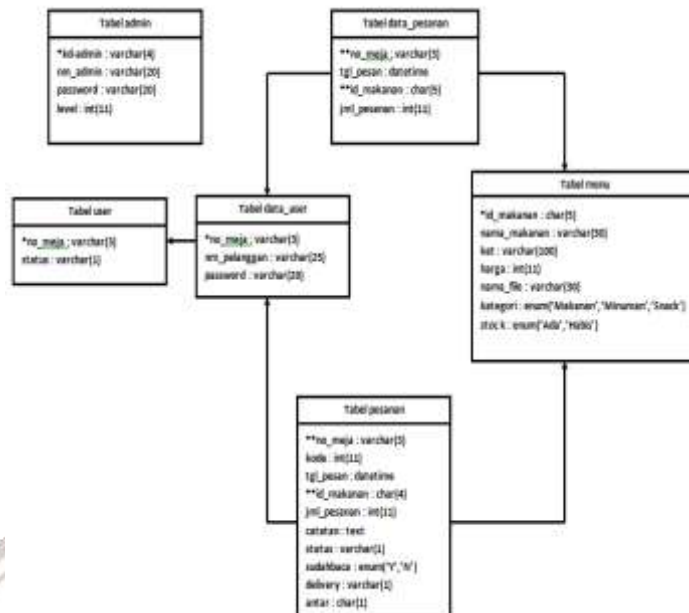
Gambar 1. Gambaran Umum Aplikasi



Gambar 2. Struktur Navigasi Admin



Gambar 3. Struktur Navigasi User



Gambar 4. Perancangan Basis Data Aplikasi

Hasil Implementasi Tampilan Admin

Implementasi tampilan aplikasi untuk sisi admin digunakan sebuah komputer *server*. Pada halaman *login* seorang admin diharuskan memasukkan *username* dan *password* yang dimilikinya untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Halaman *login* untuk admin ditunjukkan oleh Gambar 5. Admin yang telah berhasil melakukan *login* dan masuk ke dalam aplikasi, maka akan masuk ke halaman utama. Tampilan halaman utama admin ditunjukkan oleh Gambar 6.

Pada halaman utama Seorang admin harus selalu memantau dan mengecek masing-masing meja. Jika ada pesanan masuk, maka admin harus melihat pesannya dan menyerahkan ke bagian dapur. Selain itu, jika *user* sudah selesai makan dan ingin melakukan pembayaran, maka admin bisa mengklik meja sesuai dengan meja yang digunakan dan tinggal menginputkan uang yang dibayar dan menyerahkan struk kepada *user*. Hasil tampilan daftar pesanan *user* dapat dilihat pada Gambar 7. Hasil tampilan kasir pembayaran ditunjukkan oleh Gambar 8. Hasil Tampilan struk pembayaran dapat dilihat pada Gambar 9.

Hasil Implementasi Tampilan User

Pada tahap awal penggunaan aplikasi pemesanan makanan ini, *user* harus terlebih dahulu mengkoneksikan jaringan *wifi* yang sudah disediakan oleh restoran. Selanjutnya *user* membuka *web browser*. *Web browser* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *google chrome*. Kemudian *user* memasukan *address* <http://192.168.1.149/restoran/user>. Pada alamat *address*, 192.168.1.149 adalah sebuah IP milik komputer *server*. Hal ini yang membuat *user* bisa masuk ke dalam aplikasi pemesanan makanan yang berada pada komputer *server*.

Pada halaman menu utama, *user* harus *login* dengan memasukan nama dan no meja yang ditempati untuk dapat melakukan pemesanan makanan. Setelah berhasil *login*, *user* dapat memilih 3 *icon* yang tersedia, yaitu *icon* makanan, *icon* minuman dan *icon* snack. Jika salah satu *icon* di klik maka akan muncul *list* menu dari masing-masing *icon* yang di klik. Tampilan *list* menu dapat dilihat pada Gambar 10. Ketika *list* menu di klik, maka akan muncul *form* pengisian pesan makanan. Tampilan *list* pesanan dapat dilihat pada Gambar 11. Setelah pesanan

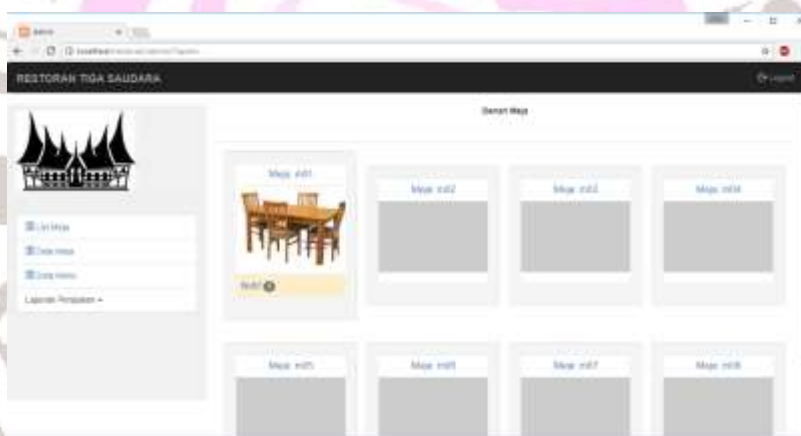
dikirim maka *user* akan masuk ke halaman tunggu pesanan. Halaman tunggu pesanan ini berisikan 2 *icon*, yaitu *icon* tambah pesanan dan *icon* list & tagihan.

Pada halaman tunggu pesanan, *user* dapat menambahkan kembali

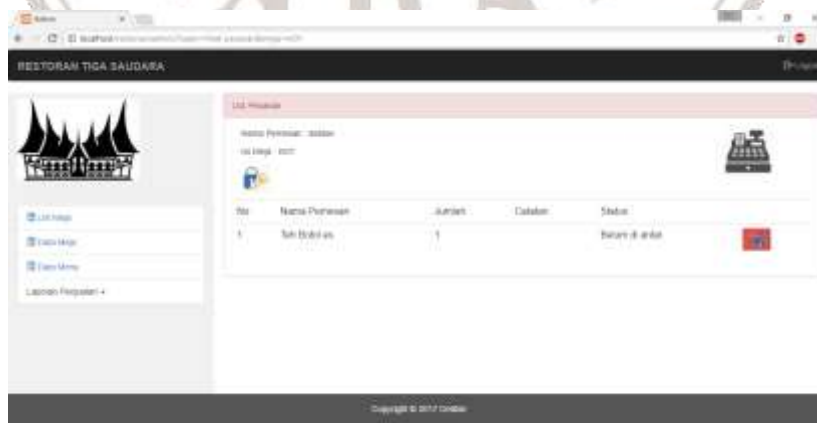
pesannya, melihat *list* pesanan yang sudah dipesan dan melihat jumlah tagihan yang harus dibayar. Hasil tampilan tambah pesanan dapat dilihat pada Gambar 12. Hasil tampilan *list* & tagihan dapat dilihat pada Gambar 13.



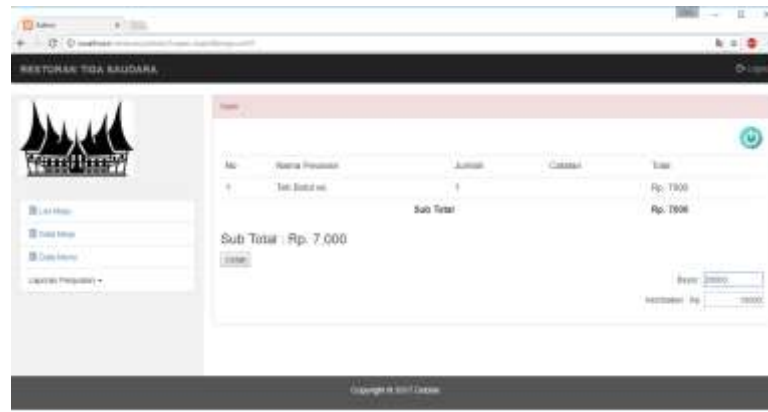
Gambar 5. Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama Admin



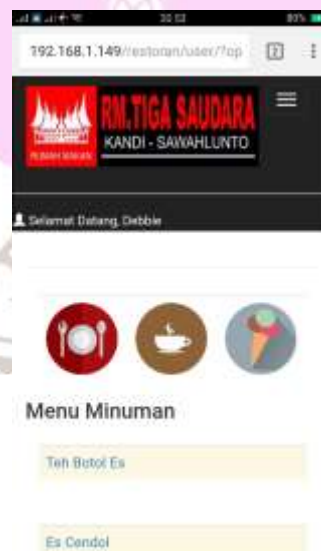
Gambar 7. Tampilan Daftar Pesanan User



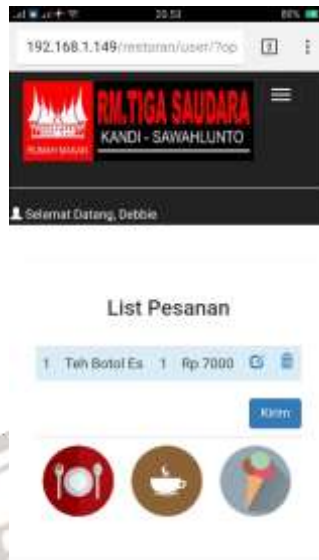
Gambar 8. Tampilan Halaman Kasir Pembayaran



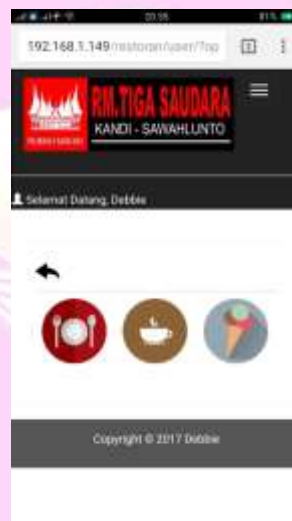
Gambar 9. Hasil Tampilan Struk



Gambar 10. Hasil Tampilan List Menu



Gambar 11. Hasil Tampilan *List Pesanan*



Gambar 12. Hasil Tampilan Tambah Pesanan



Gambar 13. Hasil Tampilan *List & Tagihan*

Pengujian Aplikasi Menggunakan Metode Blackbox

Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *blackbox*. Pengujian dilakukan dengan cara menjalankan semua fungsi dari menu yang ada. Kemudian dilihat

apakah hasil dari fungsi tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel pengujian aplikasi dari sisi admin dapat dilihat pada Tabel 1. Tabel pengujian aplikasi dari sisi *user* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Pengujian Aplikasi Sisi Admin

No	Kasus yang Diuji	Prosedur yang Dijalankan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	<i>Login</i>	Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Admin masuk ke halaman utama kasir	Berhasil
2	List Meja	Admin memilih menu list meja	Menampilkan gambaran meja-meja yang kosong dan telah digunakan	Berhasil
3	Data Meja	Admin memilih menu data meja	Admin masuk ke halaman tambah dan hapus meja	Berhasil
4	Button Create	Menekan <i>button create</i>	Menampilkan modal untuk menambah meja	Berhasil
5	<i>Icon</i> Hapus	Menekan <i>icon</i> hapus	Menghapus meja yang dipilih	Berhasil
6	Data Menu	Admin memilih menu data menu	Admin masuk ke halaman input data, edit dan hapus menu	Berhasil
7	<i>Button</i> Input	Menekan <i>button</i> input	Menampilkan halaman input data	Berhasil
8	<i>Icon</i> Edit	Menekan <i>icon</i> edit	Menampilkan halaman edit data	Berhasil
9	<i>Icon</i> Hapus	Menekan <i>icon</i> hapus	Menghapus data yang dipilih	Berhasil
10	Laporan Penjualan Harian	Admin memilih Menu laporan penjualan harian	Menampilkan halaman laporan penjualan harian	Berhasil
11	Laporan Penjualan Bulanan	Admin memilih Menu laporan penjualan bulanan	Menampilkan halaman laporan penjualan bulanan	Berhasil
12	Laporan Penjualan Tahunan	Admin memilih Menu laporan penjualan tahunan	Menampilkan halaman laporan penjualan tahunan	Berhasil
13	<i>Icon Password</i>	Menekan <i>icon password</i> pada list pesanan	Menampilkan modal untuk membuat <i>password</i>	Berhasil
14	<i>Icon Delivery</i>	Menekan <i>icon delivery</i> di baris tabel pada list pesanan	Menampilkan baris dengan background bewarna biru pada tabel	Berhasil
15	<i>Icon</i> Kasir	Menekan <i>icon</i> kasir pada list pesanan	Menampilkan halaman daftar pesanan beserta harga	Berhasil
16	Button Cetak	Menekan <i>button</i> cetak	Menampilkan struk belanja dari User	Berhasil
17	<i>Icon Off</i>	Menekan <i>icon off</i>	Menonaktifkan meja yang telah melakukan pembayaran	Berhasil
18	<i>Logout</i>	Menekan menu <i>logout</i>	Keluar dari halaman admin	Berhasil

Tabel 2. Hasil Pengujian Aplikasi Sisi User

No	Kasus yang Diuji	Prosedur yang Dijalankan	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Menu <i>Right</i>	User menekan menu <i>right</i>	Menampilkan menu <i>login</i> , tentang kami, dan <i>other</i>	Berhasil
2	<i>Login</i>	User memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	User masuk ke halaman list menu	Berhasil
3	Tentang Kami	User menekan menu tentang kami	User masuk ke halaman info pemilik restoran	Berhasil
4	<i>Other</i>	User <i>login</i> dengan <i>password</i> tertentu	User masuk ke halaman list menu	Berhasil
5	<i>Icon Makanan</i>	User menekan <i>icon</i> makanan	Menampilkan list dari menu makanan	Berhasil
6	<i>Icon Minuman</i>	User menekan <i>icon</i> minuman	Menampilkan list dari menu minuman	Berhasil
7	<i>Icon Snack</i>	User menekan <i>icon</i> snack	Menampilkan list dari menu snack	Berhasil
8	Isi dari menu makanan, minuman, dan snack	Menekan isi menu tersebut	Menampilkan modal data pesanan	Berhasil
9	<i>Button Pesan</i>	Menekan <i>button</i> pesan	Menampilkan memesan pesanan	Berhasil
10	<i>Button Batal</i>	Menekan <i>button</i> batal	Kembali ke halaman list menu	Berhasil
11	<i>Icon Edit</i>	Menekan <i>icon</i> edit	Menampilkan halaman ubah data pesanan	Berhasil
12	<i>Icon Hapus</i>	Menekan <i>icon</i> hapus	Menghapus data pesanan	Berhasil
13	<i>Button Kirim</i>	Menekan <i>button</i> kirim	Menampilkan halaman tambah pesanan dan list & tagihan	Berhasil
14	<i>Icon Tambah Pesanan</i>	Menekan <i>icon</i> tambah pesanan	Menampilkan halaman list menu	Berhasil
15	<i>Icon List & Tagihan</i>	Menekan <i>icon</i> list & tagihan	Menampilkan jumlah pesanan beserta jumlah tagihan	Berhasil

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan metode *blackbox* didapatkan seluruh fungsi menu yang ada dalam aplikasi penelitian ini telah berhasil sesuai dengan fungsinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *Mobile Browser* pada

Restoran Tiga Saudara telah berhasil dibuat dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan aplikasi ini memudahkan konsumen dalam memesan makanan, karena tidak perlu untuk menulis pesannya. Selain itu, konsumen dapat langsung melihat pada menu tagihan yang tersedia pada aplikasi

jika ingin mengetahui total pembayaran. Pada aplikasi ini terdapat laporan penjualan secara periode, yaitu per hari, per bulan dan per tahun, sehingga mempermudah admin dalam membuat laporan.

Berdasarkan pembuatan Aplikasi ini terdapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu menambahkan sistem pemberitahuan ketika menu makanan dan minuman yang dipesan sudah habis, menambahkan sistem yang dapat diakses oleh operator, kasir, bagian dapur, dan admin, serta menambahkan sistem *delivery order*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [Siti Nur Hidayanti, 2015] Siti Nur Hidayanti. Repository <http://repository.widyatama.ac.id/>.
- [2] [Susila, et al, 2006] Susila, T., Winata, T., dan Nugroho, R. S. 2006. "Perancangan Alat Pemesanan Makanan di Restoran Secara Wireless." *Jurnal Teknik Elektro*, Vol. 8, No. 2, pp. 61 – 68.
- [3] [Hendini, 2013] Hendini, A. 2013. "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Android." *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. 1, No. 1, pp. 1 – 6.
- [4] [Sasongko, 2007] Sasongko, A. 2007. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan. *Skripsi*. Universitas Gunadarma.
- [5] [Nugraha, et al, 2014] Nugraha, A. P., Satoto, K. I., dan Martono, K. T. 2014. "Aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile* pada rumah makan Lek Nonong." *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 2, No. 2, pp. 175 – 180.
- [6] [Afrina, 2016] Afrina, R. Aplikasi Inventori dan Keuangan pada Bengkel Tobi Motor Menggunakan PHP dan MySQL. *Skripsi*. Universitas Gunadarma.
- [7] [Kusuma, 2016] Kusuma, A. B. 2016. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peripheral Komputer Di Toko Adelcom Berbasis Web. *Skripsi*. Universitas Gunadarma.